シャイニング＆ザ・ダクネス

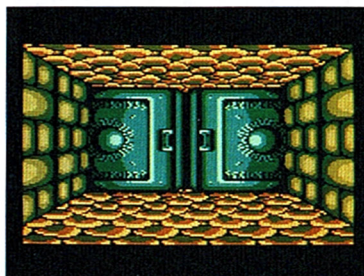
セガ／3月発売予定／価格未定／RPG

体感RPGキャッチが期待をそそる「シャイニング＆ザ・ダクネス」。いままでにない様々な試みが採用されている。さてその試みとは――!?

体感RPGのもう1つの仕掛け!?

セガ、久々のRPG大作「シャイニング＆ザ・ダクネス」。先月号で、開発者の㈱クライマックス社長、高橋氏と専務の内藤氏のインタビューを掲載したが、どうっだったかな？

2人のゲームに対するビジョンや夢、そして「シャイニング＆ザ・ダクネス」の根底に流れる世界観をいくらかは、わかっていただけたと思う。そこで今回は実際のゲーム画面を見ながらS＆Dのユニークな戦闘システムを紹介していきたいと思う。

さてこのS＆D、セガでは“体感RPG”とよんでいることは、ご承知のとおり。その理由が、あたかもプレイヤー自身がダンジョンを駆け抜けていくかのようなリアルな3Dダンジョンとスピード感、イベントや戦闘シーンのリアルさ、そしてプレイヤーが真にのめり込めるファンタジー世界の設定などなど、なんてことはこれまでも説明した。

人間と同じ視点から見たリアルな3Dダンジョンが最大の特徴。

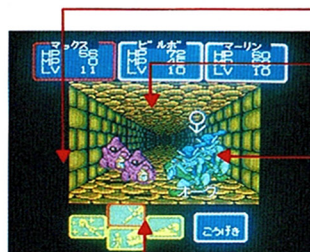
ところが、このS＆D。体感RPGの名に恥じない、もう1つのしかけが隠されていた！

結論から先に言おう。S＆Dのコマンド入力はアイコン形式だ。これまでのRPGのコマンド入力は、まずウィンドウを開き、ウィンドウ内に標示されたコマンドの文字を方向レバーで上下に移動させ選択するものが一般的だ。確かに「ファンタシースターIII」のようにアイコンを使用したものは、あるにはあったが、S＆Dのものは、いままでのどれとも違う、ユーザーのプレイしやすさを考えたユニークなものになっているのだ。

このアイコンの配置をじっくりと見てほしい。

方向キーとアイコンが対応！

まず、画面写真を見てみよう。それもアイコンの配置に注目しよう。“戦う”“逃げる”“魔法”“持ち物”アイコンはパッドの十字キーの上下、左右方向に対応しているのだ。具体的な操作は、まず十字キーで選択しAボタンかCボタンで確定ということになる。この方式をいままでのRPGに使われているウィンドウを開きコマンドの文字を選択する方式と比べて考えてみよう。従来の方式ではウィンドウの文字を読みながら選択しなければ入力は不可能だ。ところがS＆Dの方式は、アクションやシューティングなどで使い慣れている十字キーをフルに使っている。たぶん慣れてくれば画面を見なくてもコマンドを打ち込めるようになるはずだ。なんとなく“体感アイコン”とでもよびたくなるようなしろものだ。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 1 月号掲載

すべて、アイコンで操作!?

コマンド入力のしかたひとつ取っても、しっかり考えられているS&D。

そのS&Dのアイコンをよく見てみよう。右は魔法、左は持ち物、上は戦う、下は、逃げる、もしくは護る（パーティーの2人目、3人目の場合）だ。魔法には、魔法使いのロッドを、戦いには戦士の剣を持ち物には皮袋、逃げるには盾を構えた兵士といったようにわかりやすく、しかも単なる記号のようなそっけなさを感じさせないグラフィックで描かれている。しかもこれらのアイコンは呼び出すと画面上に飛んでくるように出現するのだ。

そして、十字キーに対応したアイコンをクリックすると、魔法や持ち物の場合、ウィンドウが開く。ここでもう1つ注目してもらいたいのが、ウィンドウの標示。ここでもアイコンによる選択方式が取られているのだ。たとえば、魔法の場合攻撃魔法や体力回復の魔法などを示すアイコンが標示され、それを選ぶ。持ち物の場合にしたって、手にもつ剣やロッド、頭にかぶるヘルメットや帽子、薬草といったようにそれぞれを象徴するアイコンに“分類”されて標示されるのだ。

ウィンドウに標示されたアイコンに注目。

魔法もアイコンで分類標示されている。

いままで、RPGをプレイしていてアイテムの選択にとまどったうことが、けっこうあったと思う。アイテムを選択しようとすると、ウィンドウ上にアイテム名の文字が上から下まで、どどどーっと標示され上から順に読みながら、いちいち確認しなければならないなんてことが多かった。S&Dではそんなめんどうなこととももオサラバできそうだ。

それでは、さっそくS&Dの戦闘シーンを再現

ダンジョンを歩いていたらモンスターと遭遇した！　さあ、どうする。まずプレイヤーは、攻撃するか逃げるかを選ぶ。この場合は、攻撃だ。攻撃を選択するといよいよ各キャラに指示を与える段階になる。ここでアイコンの標示が変わり、剣などでの攻撃か魔法を使うか、アイテムを使うかなどを決定。あとは、目標のモンスターにカーソルを合わせればOKだ。

何で戦う

アイコン標示が変わり、攻撃法やアイテムを選ぶ。魔法を選んだ！

僧侶の攻撃！

僧侶のビルボの攻撃だ。″ヘルブラスト″の魔法を選択。

攻撃か逃げるか？

まず、アイコンで戦闘のアイコンをクリック。

目標を選べ

お次は、カーソルを目標のモンスターに合わせる。

魔法使いの攻撃！

スリープの魔法を選択した。寝ている月のアイコンに注目。

これが3人のパーティー

S&Dのキャラクターについては、先月号でも、ちらっと触れたが、実際に戦闘に加わるパーティーは、どうなっているんだろう。戦闘に加わるのは主人公を加えて3人。プレイヤーの分身である主人公と僧侶のビルボ、魔法使いのマーリンだ。

もちろん、戦闘時には、それぞれ能力にあった活躍をしてくれるぞ。

主人公

戦士。剣を武器とする戦闘を得意とし、常にパーティーの戦闘に立つ。魔法は使えない。

マーリン

魔法使い。派手な攻撃魔法が得意。得意とする武器を待たせてもとけっこう戦ってくれる。

ビルボ

僧侶。治療魔法の専門家で、パーティーに描かせない存在。斧やハンマーでの攻撃も得意。

ただごとじゃない戦闘シーン

とにかく、3Dダンジョン内で、プレイヤーの視覚に入るべきものは、すべてビジュアル化してしまおうという意気込みで作られているS&D。戦闘時の演出もハンパじゃない。

S&Dでは、薄暗い地の底を進むパーティーを陥れるトラップや、いきなり襲ってくるモンスターの恐怖！　といった感覚をこれでもかこれでもかと感じさせてくれる。

モンスターから攻撃を受けるとキャラクターの標示が赤く染まる。

たとえば、モンスターから先制攻撃を食らった場合などはモンスターは、黒い影として標示されプレイヤーはモンスターの正体がわからない。もちろん「ウィザードリィ」などでもそうなのだが、これだけビジュアルに力を入ったS&Dのようなゲームでこんな演出を見るとまた1つ違った感激にひたれてしまうのだ。一度判別すれば、もちろんモンスターの名前が戦闘コマンド中でも標示されるぞ。

それつけても魔法で眠ってしまったモンスターの上に“ZZZZ”なんて標示されるのもなかなかオチャメ。とにかく凝りに凝った演出に期待したい。

快感、タコ殴り!!

スリープの魔法で眠ってるスケルトン君。寝息がオマヌケ。

寝てる間にタコ殴りしてしまおう。

寝息だけを残して消えていったスケルトン。なんとなく情けないねー。

ダンジョンでは、突発事態が日常茶飯事だ

回廊を進んでいたり、角を曲がるといきなりモンスターが出現！　そんな驚きを再現するために“不意打ち”や“先制攻撃”などの演出もなされているぞ。

モンスターは、まだこちらに気がついていない。チャンス！

不意打ちを食らった。モンスターの正体は、まだわからない。

魔法は、シンプルかつ奥深く！

S&Dの魔法を一言で言えば量より質。最近のRPGは、魔法の種類が、めったやたらに多い。確かに魔法の種類が多ければ、それを使ってみる楽しみも多い。だけど、使いたい魔法をウィンドウを何枚も開いて探す手間を考えるとなんかめんどくさい。ことにS&Dのように“体感感覚”を重視してゲームの世界に入りこみ、流れるようにゲームが進んでいくことを目的としたRPGだったらなおさらのことだ。

そこでS&Dでは、魔法の種類を増やさずに、それぞれの魔法にレベルを設定した。ちなみに魔法のレベルは1～4の4段階だ。

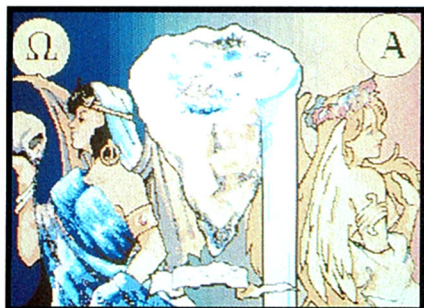
さて戦闘中を例にとって魔法の使い方を紹介してみよう。まず、魔法を使うに指示すると、魔法アイコンが出てくる、そして魔法を選ぶ。もちろんこのときも攻撃魔法、防御魔法などに分類されたアイコンが出てくる。その後は、魔法レベルから適切なレベルを決定して、魔法をかける対象をカーソルで選ぶだけだ。

その間、ウィンドウは、出ているものの常に画面にはモンスターが出現しているダンジョンのグラフィックが標示されている。途中で文字だらけの魔法選択やアイテム選択画面に切り替わることはない。

というぐあいに、すべてにおいて流れを中断させることなくゲームを“体感”させる、そんなコンセプトが、頭の先からつま先まで一貫して貫かれていることには、素直に驚いてしまうのだ。

パーティーに魔法攻撃を唱えるモンスター。恐怖の一瞬だ。

魔法使いが魔法を唱える。はたして成功するか？

魔法を唱えた瞬間。画面の色が変わる心憎い演出。

シャイニング&ザ・ダクネス

セガ/3月25日発売予定/価格未定/RPG/8M・BB

セガの送る超大作RPG「シャイニング&ザ・ダクネス」。今回は開発スタッフの話を交えながら、「シャイニング&ザ・ダクネス」の本当の世界に迫ってみたいと思う。

S&D新春特別スタッフインタビュー

シャイニング&ザ・ダクネスの世界

WELCOME TO THE WORLD OF SHINING & THE DARKNESS

PRODUCED BY

㈱クライマックス代表取締役 **高橋宏之氏**

「ドラゴンクエストIII」で広報担当、IVでアシスタントプロデューサーを務めた高橋氏。よりリアルな3DRPGに憧れて、S&Dを制作。いつもお祭り騒ぎをしながら作品のアイデア作りに励んでいるそうだ。

㈱クライマックス専務取締役 **内藤　寛氏**

「ドラクエIII、IV」でチーフプログラマーを務めた内藤氏。最近、2年前からの予約で手に入れたホンダNSX（レッド）を乗り回しているという。今回の対談にもNSXで駆けつけた。最近の目標は「サイバードーム」を社内に置くこと。遊び心を常に忘れない。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 1 月号掲載

1 S&Dの世界は重箱構造？

これがS&Dの舞台となるストーム・サングの国

ストーム城

雨と大地の恵み豊かな国、ストーム・サングのお城。国王はかつて闇の国に攻め入り、ダークドラゴンと戦った勇者たちの末裔だそうである。

(ダンジョン)いにしえの神殿

太古の昔は神々と人間との交流の場であったという神殿。ここが3Dダンジョンになっていて冒険の舞台となる。

ストーム・サングの街

街のなかには、教会、道具屋、防具屋、酒場、武器屋などがある。冒険者にとって休息と情報が得られるところ。

すべてが3Dで表わされているS&Dの世界。その舞台であるストーム・サングの国は、ストーム城、教会、スートーム・サングの街、そして神殿のダンジョンで構成されている。城からダンジョンなどへの移動は、フィールド上を歩いて進む必要はない。コマンドを入力すれば、むだな移動時間を使わず、すぐにそれぞれの場所に移動できる。こう書くと思わず「ウィザードリィ」の世界を思い起こしてしまうが、S&Dの世界はそれよりも、よりビジュアルに、よりエンターテイメントに徹した演出がされている。

S&Dの世界の構成っていうのは、10階建てなら、10階建てっていうような構造じゃないんです。同じフロアでも行くたんびに変わっている、そんな重箱のような構造をしているんですよ（高橋氏）。

3Dダンジョンいうのは、どうも「ウィザードリィ」の印象が強いと思うのですが、僕らのイメージは、もうちょっとボリュームがある感じなんです。

たとえばドラクエを例にあげると、あれって平面構成の街などが30くらいありますよね。それとは違って、S&Dの街は、重箱のような構造をしているんですよ。一回行ったところでも、状況が変わっていればガラッと変わっているというふうな。

ですから、ダンジョンなどの小さなイベントをクリアして帰ってくると、“あれっ？”といった感じでイベントが起きたり、城でドカンと何かが起きたりするんです。「じゃあ次は、こういうふうになっていくんだな」と思っても、それをクリアするとまた変わっている。プレイヤーが行動を起こすたびに状況が変わるという感じです。ドラクエでいえばIIIに“なんとかバーグ”という街がありましたよね。あんな感じなんだ、といういい方をした社員がいたんです。僕らはそんなつもりはなかったんですが、結果的にそう見えるみたいですね。戻ってきたら、いきなりウインドウなんかが“ガラッ”と変わっていたりとか、そんな感じなんです。イベント性はかなり強いですよ。だから、どこかが刻一刻と変化している、そんな時間の経過を感じ取ってほしいですね。たとえば、自分がレベルを上げて戻ってくると、街を出たときにはバカにしていたヤツが“おまえってすごい奴だったんだな”とかいってくれる、そんな感じです。だから主人公の知名度とかも自然に上がっていくといった感じになると思います。

2　自分が、その場にいるような感覚の街のなか

いままで３Ｄもののゲームってたくさんありましたけど、今回の作品はまさに僕らの３Ｄに対する答えなんです。着想は「コロンブスの卵」みたいなものなんですけどね……（高橋）。

３Ｄダンジョンのゲームということで、皆さん「マイト＆マジック」や「ダンジョンマスター」みたいなゲームをご想像していたみたいですね。

単に街中まで迷路にするんじゃなくて目に映るキャラがまるで生きて話しているようにしたかったんです。たとえば、酒場の主人に話しかけると「ん……」てな感じで横目で確認して他の客に断わってからこちらに向き直って話す。けっこう凝ってますよ。

それとS＆Dのポリシー、つまり完全にプレイヤーの視点で、しかも視覚化できるものは何でも視覚化しようという意図でこんな形になったんです。題してパノラマ３Ｄ！

僕は学生時代、ちょっと演劇をやってた時期があったんです。だから城とか街中といったような、S＆Dの街のイメージはけっこう演劇の舞台から影響を受けてるのかもしれない。舞台というのは、場所は変えないでセットを変化させるだけなのに飽きないですよね。そのセットにしてもあまり変わらない。だから舞台と同じように画面のなかでゲームのキャラクターが演技をしてくれたら楽しめるんじゃないかと思いました。視点が自動的に変わっていくといった意味では、映画に近いといった人もいましたけどね。

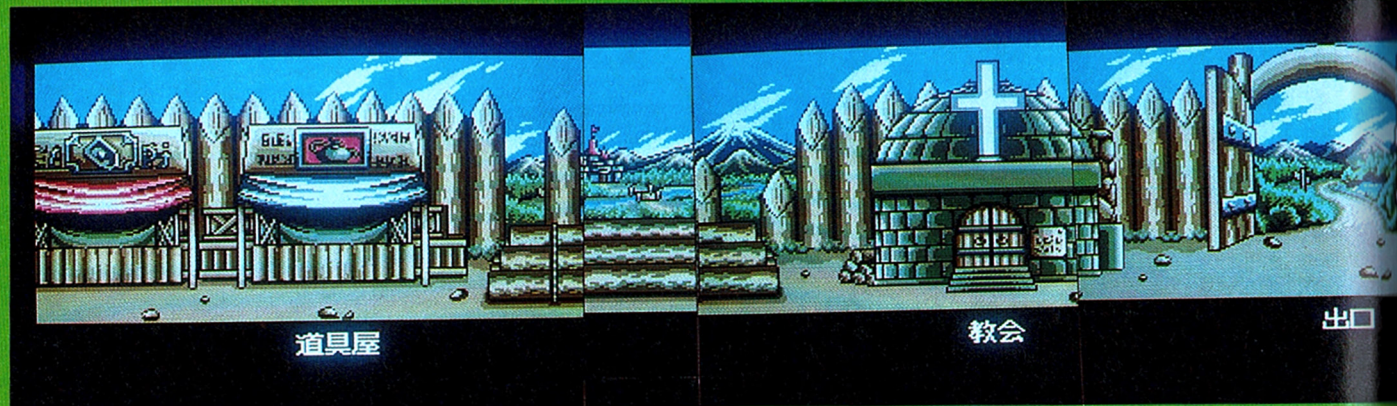
街中には、今回写真を発表した武器屋と防具屋と酒場と以外に発表していない見せ場がたくさんあります。なかでも教会のシステムなどは、かなり親切ですよ。教会に行ったら“ウインドウがなんにも出ないぞー”なんてこともあるかもしれませんね。教会に行っても異常がなければ何も起こらないこともある。そうした自動チェックシステムを使ってます。とにかくプレイヤーに負担をかけないということをポリシーにして作ってます。

今回の酒場のシーンでも、メガドライブのハードをよく知らない人が見たら「へー、こんな新しい見せ方もあったんだ」くらいにしか思わないかも知れませんが、相当大変な作りをしているんです。でも、このゲームを見てこんなゲームを作ろうと思っても、簡単にはいかないでしょうね。

オートチェックシステムとは？

お店での買物でも教会でもそうだが、S＆Dの会話はプレイヤーのそのときの状態に合わせて相手の言葉が自動的に変化してくるようになっている。従来のドラクエなどでは、いちいち“どくのちりょう”とか“のろいをとく”などのコマンドを各キャラごとに入力しなければならなかったが、このS＆Dのシステムでは、「マーリンは毒におかされているが、治療するかね」といった感じで異常のあるときにだけ神父が話しかけてくれるため、ムダなコマンド入力がない。

驚異のパノラマ3D方式!!

下の写真は初公開のストーム・サングの街中の写真だ。モニター画面に映るのはこの一部だが、カーソルを動かして視点を移動して

3 酒場はプレイヤーにとっても憩いの場に

呼鈴

カーソルを動かして行くと「呼鈴」と表示された。押してみると……。

はーい　おとまりですか?
きんが30まいになりますが
よろしいですね?

看板娘が出てきて泊まるかどうかを聞いてくる。

おめざめですか?　おきをつけて!

朝起きると酒場にいた人たちはもう家に帰っていて誰もいない。

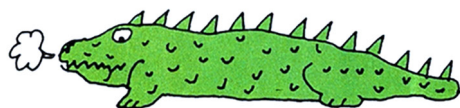
僕たちは基本的にユーザーの立場に立ってゲーム作りをしたいと思ってますから、自分達の都合で手を抜くというのは御法度なんですよ。このゲームに関して言えば、マニュアルなんて要らないと思いますよ（内藤）。

シャイニング&ザ・ダクネス

街の中にある酒場のシーンだって動いてスクロールします。たえず誰かが動いていますよ。ここだけでも十分見栄えがするでしょ。酒場の中の親父もいろんなリアクションしますしね。客もいろんな事をやっています。酔っ払っていたり、寝ていたりとか。まあ感じとしては「スターウォーズ」の酒場みたいなのをイメージしています。いつもいろんな奴がいて、疲れたらここに来てもらってゆっくりしてもらおうと。本当はこれが目玉と言ってもいいくらいです。ここにはメモリもとんでもなく使ってますよ。

いままでのゲームって小さなクエストをクリアすると次に進めるようになるって感じですよね。それよりは、クエストをこなしてから帰ってくると突拍子もないものが見られる。そのほうがユーザーも楽しいんじゃないかと。そうした場所が酒場なんです。呼鈴を鳴らすとなかから女の子が出てきて「いらっしゃいませ」なんて言ってくれるシーンもあります。いってみれば、いままでのRPGはメッセージを読む“言葉選び”だったと思うんです。だからS&Dでは、プレイヤーの見えることはプレイヤーの目で見える行動で全てを表わそうと思いました。とにかく視覚化できることは視覚化しよう、といった感じです。

主人

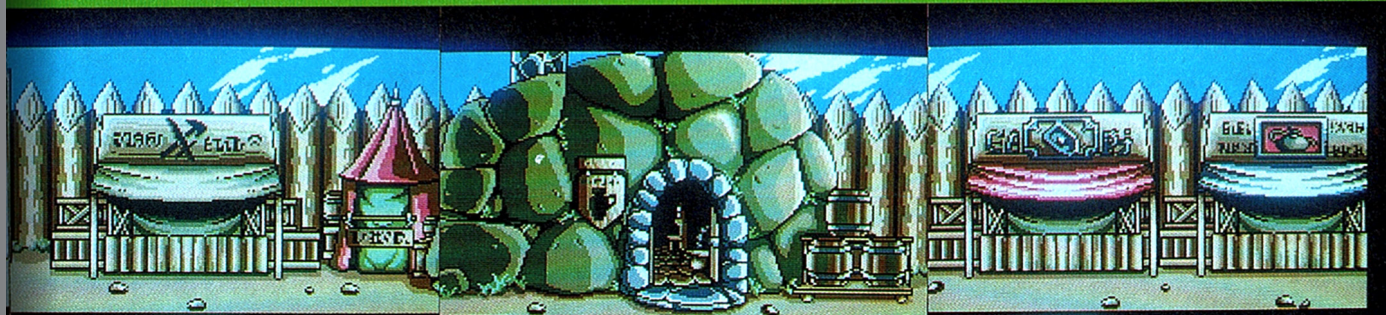
わっはっはっ・・
ン!・・
ちょっとまってく?

酒場の親父は主人公が入ってきたのを見ると会話を中断して話しかけくる。

主人

いらっしゃい!　マックスじゃないか
・・ひめさまと　おやじのことは　き
いたよ
続

こちらが話しかけている人物の名前が表示されるようになっているのも注目。

いくと画面はループ方式でスクロールし、建物が視野に入ると、その場所の名前が表示される仕組みになっているのだ。

実際にコントロルパッドを手に取って操作してみても、そのビジュアル的なインパクトや操作の単純明解さに、あっと驚かされる卓抜したアイデアだ思う。取扱説明書なんていらないんじゃないという声もあるそうだが、何の予備知識もなくてもプレイできそう。

4 ショップのシステムも、これまた斬新

通常のRPGでは、ショップに入って買物を使用とすると、商品はウインドウに文字で表示されるだけだ。ところが、S＆Dの場合、ショップの人と話をしたとたん、あたかも商品がそこにあるかのようにどどどーっとグラフィックが表示される。しかも、表示された商品のグラフィックには値札までついているのだ。それでは、武器屋にいって買物をしてみるとするか。

ヒゲおやじの武器屋でLET'S SHOPPING

お店に入るとこんな感じでオヤジがいる。これだけなら、PSシリーズとあんまりかわらないが……。

アイコンで行動を入れると……。

ドンと品物グラフィックと値段が表示される。こいつはわかりやすい!

どひゃゃとよろこぶおやじ

S&Dではアイテム集めの楽しみなんかもいっぱいあると思いますよ。なかには、とっておきのアイテムもあるんですよ。プレイヤーの人にはそういったところも楽しんでほしいですね（高橋氏）。

いままでのRPGのショップなんかはウィンドウが開いて、カーソル上下させて品物を選んで決定していましたよね。でもS＆Dのお店は本当に手に取りながら商品を選んでいるような構成になってるでしょう。あれも仕様を作るのに苦労したんです。このシステムに決めるだけでも1週間かかりました。毎日、会議でしたよ。「どうするか」「こうしよう」ってね。でも会議した内容を誰もメモしてないから次の日にまた同じことの繰り返し（笑）。

写真を見ただけじゃわかりませんが、お店に置いてあるものは、たくさんあるんです。実は、武器屋の親父はもっと商品を隠しもっているんですよ。で、次を見せたいときには、一度画面に並んでいる全部商品を片付けてから、新しいのを並べ直すんです。もちろん、買うだけでなく、旅の途中で入手したものを売ってストックしておくこともできます。

また、武器屋には特殊コマンドとして“ほり出しもの”というのがありましてね、他では手に入らないようなものが置いてあったりするんです。さらに、質屋みたいに売ったものを引き取ることもできますよ。

それから、S＆Dのアイテムは、使っていくうちに壊れます。だから、壊れかけたものを直すということも必要になってくるんです。

使っていくと消耗していくアイテムって「ウィザードリィ」でもありますし、やはり、使用回数のないアイテムって、基本的にフェアじゃないでしょう。でも壊れるアイテムってプレイヤーのなかには、まったく使わない人もいるんですよね。それをもってたいから。

でも、作り手からすると使ってもらいたい。だから、S＆Dでは完全に壊れてしまう前に、壊れかけるんです。そうしたら、お店にもっていって修理してもらう。まあ、こうしたことをやるためにはいろいろプログラムもめんどくさくなるんですけど、遊ぶ側からは、制限なしで遊びたいかもしれないけど、作る側からいえばリスクもしょってもらいたい。逆にいえばそういったスリルを味わってもらいたいわけです。

ほり出しものもあるぞ

店から出ようとすると、突然オヤジが話しかけてくることがある。話を聞いてみると……。

5 シャイニング&ザ・ダクネスについてまだまだ話したい

これまで高橋、内藤両氏に画面を見ながらS&Dの特徴的なシステムをうかがってきたがどうだったかな？ 最後も両氏の話でまとめてみたい。

制作順調!?

――現在の制作状況はどうですか？
高橋　3月25日の発売をめどにがんばってます。昨日も打ち合せで、そろそろフンドシを締めてかかろうかなんて話をしてたところなんです。

いま、ゲームの形ができてきて最終的なツメの段階なんです。ゲームバランスを取るのも大変ですが、やはり一番の問題は、メモリとの戦いですね。S&Dの場合、街や城の造りが、他のRPGに比べて、異質なんです。だから単純にイベントを組みこむとか、けずるとかいった作り方はちょっと違います。ですから今後、できる限り詰め込んで、さらに残ったメモリで何ができるかが争点になってくるでしょう。

それから、スーパーファミコンに対抗して拡大・縮小・回転みたいなこともやってしまおうと思ってるんですよ。あ、縮小はしないか（笑）。

目の覚めるような高速処理

――実際にプレイしてみるとアイコン表示のされ方やウインドウの開くスピードがとてつもなく速いですね。
内藤　いままでゲームを作っていたとき、やろうと思ってもそうできなかったところがあったんですよ。やっぱり、のろのろとウインドウが出てくるのはいやでしょ。何かを決めたいときにさっと出て、さっと決められなくちゃ。ユーザーの負担を極力減らすことをポリシーにして作ってますから。アイコンの配置を十字キーに対応させたのもそのため。
高橋　S&Dではキャンセルしたときにビュン、ビュンとウィンドウを飛ばしてくれるのが、いいでしょ。やはり、こういった細かい技術的なところも見てほしいですね。多分、素材はしっかりしているなと思うんですけど。後は、シナリオとバランスですよね。
――プレイしていてストレスのないゲームになりそうですね。
高橋　自信をもって楽しんでいただけると思っています。ただ一部には、すごくマニアックなゲームなのではないかという見方があるんですよ。まあ、今回の酒場なんかを見ますとそんな感じを受けるかも知れませんが、今後、評価が変わってくると思うんですよ。基本的にはマニアックな層はぜんぜん狙っていないんです。

これからはビジュアル重視の時代

――日本だけでなく海外でも受けそうなビジュアルですね。
高橋　海外は、すごく意識はしています。ア

CHECK POINT 1　アイコン操作、しかも速い

S&Dのコマンド入力は、すべてアイコン操作だ。しかもアイコンの配列は、コントロールパッドの十字キーに対応していているのだ。ちょっと考えてみればこの便利さがわかるというもの。特に魔法などの操作は、"攻撃""防御""治癒"など系統ごとに分類されたアイコンが出てくるので使いたい魔法を選ぶときに超便利。写真で見るだけではわからないがアイコンは、画面上を飛ぶように現れては消える。アイコン1つとっても大変な気配りなのだ。

十字キーに対応した配置のアイコンは、慣れてくれば目をつぶってでも操作できるぐらいだ。

ウィンドウ上のアイコンに注目。

アイコンは、画面に飛ぶように現れる。

メリカでは、ビジュアル中心のゲームのほうが受けるんですよ。いま流行っている日本のアニメ調の絵ってありますね。あえて、僕らは使わなかったんです。僕も内藤専務もウォルト・ディズニーが好きだったということもあったのですが、とにかく　ディズニー調のビジュアルシーンを入れたいなと思っています。ディズニー作品のように国の違いや流行りだとかという枠組みを超越して、いつになっても楽しめる絵を目指しているんです。ホントのところ、流行のアニメ調の絵のほうが楽といえば楽なんです。いかにもカッコいい、いかにもかわいいというようなね。でも今回は、あえて避けて通りました。そういった意味でも、決してマニアックではないですよ。

やさしいだけでなく、やりごたえも

高橋　ダンジョンに1カ所だけ、ユーザーに挑戦している場所があるんですよね。あまりにもユーザーフレンドリーですとユーザーをバカにしているという意見が出ないとも限りませんからね。

いままでのゲームのダンジョンを見ていて思ったんですが、2度3度迷うことはあっても、その後は迷わないですよ。確かにダンジョンのマップを作るのは時間をかかります。でもただ、広ければとか分岐を増やせばよいとか、あまりにも工夫のされていないマップが多すぎると思うんです。ユーザーがホントに楽しみたいのは、どんなものなのかと考えてみたんです。たとえばドラクエIIなんかは、相当意地悪なゲームだと思います。でも、ユーザーは面白がって遊びました。なぜかというと、歯ごたえがある、挑戦意欲をかき立ててくれるマップだからです。ただ、踏破するだけのマップではなく、トラップやダンジョンの謎を解くというちゃんと意味あるマップを作っているんです。S＆Dも、そういったマップを作りたかったんです。ちょっと大変だけど頭を使えばわかるような。とにかくプレイヤーの満足を考えて作ってきたので、楽しみにしていてほしいですね。

買って、そして最後までやってほしい!

——最後に、このゲームで一番強調したい点を一言お願いします。

高橋　自信をもっています。見てください、という感じですね。ゲームを買う、買わないという基準の1つは、画面に魅力があるかどうかということだと思います。ユーザーというのはぜいたくですから。僕もユーザーとして買うときはそうですから。ユーザーとしたら常にワンランクアップししているゲームがほしいと思いますよ。S＆Dの目標の1つに、このゲームは、どれだけこれまでのゲームと違った体験をさせられるか？　ということがあるんです。そういう意味では、見たとおりだぜ、と言いっちゃいます（笑)。

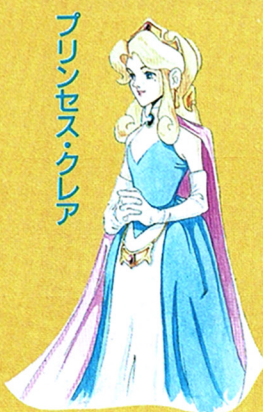
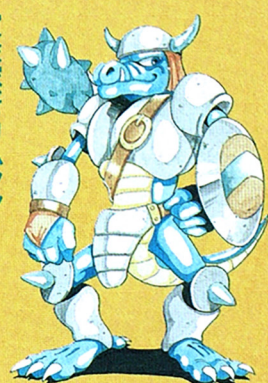
内藤　僕は、買ってもらうというよりも、プレイしてもらいたいですね。いままでゲームは買ってもらうのが一番重要で、ユーザーにエンディングを見てもらうことは二の次だったような気がします。でも僕は、とにかく自分の作品をプレイしてもらいたいんです。買ってもらった後、簡単に手放せるようなゲームであってほしくない。とにかくエンディングまでやりとげてほしい。そんな気持ちで作ってます。

（1990年12月　新宿にて収録）

CHECK POINT 2 ワールドワイドで個性的なキャラ

開発スタッフの内藤、内藤両氏のディズニー好きは、筋金入り。

S＆Dのキャラもそんな好みを反映してか、なんとなくディズニーアニメのキャラクターを感じさせる雰囲気がある。ディズニー作品のように流行にとらわれずに世界のどこでも通用し、しかも何度見ても飽きないようなキャラクターを心がけたとのこと。

実際のゲームのなかで、これらのキャラクターたちが、どんな活躍をしてくれるのかいまから楽しみだ。

シャイニング＆ザ・ダクネス

セガ／発売中／8,700円／RPG／8M+BB

前回に引き続き「神の試練」の舞台となる地下洞窟マップを公開だ。でも、最後まで自分の力で終わらせたい人は、この先を見ちゃだめだよ。

3人が「神の試練」に挑むまでのストーリー

古くから栄える国、ここストーム・サングでのこと。平和と豊作を感謝する祭りの日に、いにしえの神殿へ神への捧げものをもっていった王女クレアが、側近のモトレード侯とともに行方不明になってしまった。

王の派遣した兵士たちによる探索の結果、神殿内には太古に追い払われたはずの、闇に属するモンスターがあふれかえっていることが判明、そして、兵士の大部分が落命してしまった。これ以上の追跡は不可能と思われていた矢先、モトレード侯の息子が王女の救出に名乗りをあげた。

自らを大魔導士と名乗るメフィストの正体は？

ところが王と謁見(えっけん)した彼が、いざ神殿へ向かおうとした瞬間、事件の張本人である謎の魔導士〝メフィスト〟が現われ、クレア王女を盾に国の明け渡しを王に要求した。

すぐさま神殿の探索を開始した彼は、1階の奥深くで強敵サーベルクラブと戦い、その死骸から王女が戴いていた冠を発見する。

最初のボス的な存在はこいつだ。

サーベルクラブに勝つまでは話が進まない。

冠をひとまず城に持ち帰った彼は、王女が神殿の上階へ連れ去られたこと、上階へ登るためには〝神の試練〟に合格しなければならないことを知る。そして、1人の力では事件を解決できないと判断した王たちは、彼に街で仲間を集めるように命令した。

へえ、そうだったんですか。

酒場の客層もいずれは変わるはず。

街へ戻った彼はエルフの少女〝マーリン〟を酒場で、ホビットの少年〝ビルボ〟を教会で仲間に加えた。気心の知れているこの2人は、彼の幼なじみであり、暴れ友達なので快く引き受けてくれたのである。

ようやくマーリンと対面。

おいおい、ケンカを売ってる場合か。

教会には神父に弟子入りしているビルボがいた。

仲間を集めて再び城へ行くと神の試練の舞台となる地下の洞窟へ入るためのカギを貸与される。当面の目的は4つの洞窟で〝スピリット〟を手に入れることだ。

果たして3人は、神の試練に合格することができるのか？

『BEEP! メガドライブ』1991 年 5 月号掲載

いにしえの神殿1F

この階には4つの洞窟への階段が点在しており、これまでに何人もの強者が神の許しを得るために地下へ降りていった。だが、すべての者が途中で断念、挫折し、いまとなっては残ったのは若き3人だけである。

南座標 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

東座標 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

いにしえの神殿
出入口

勇気の洞窟

入口

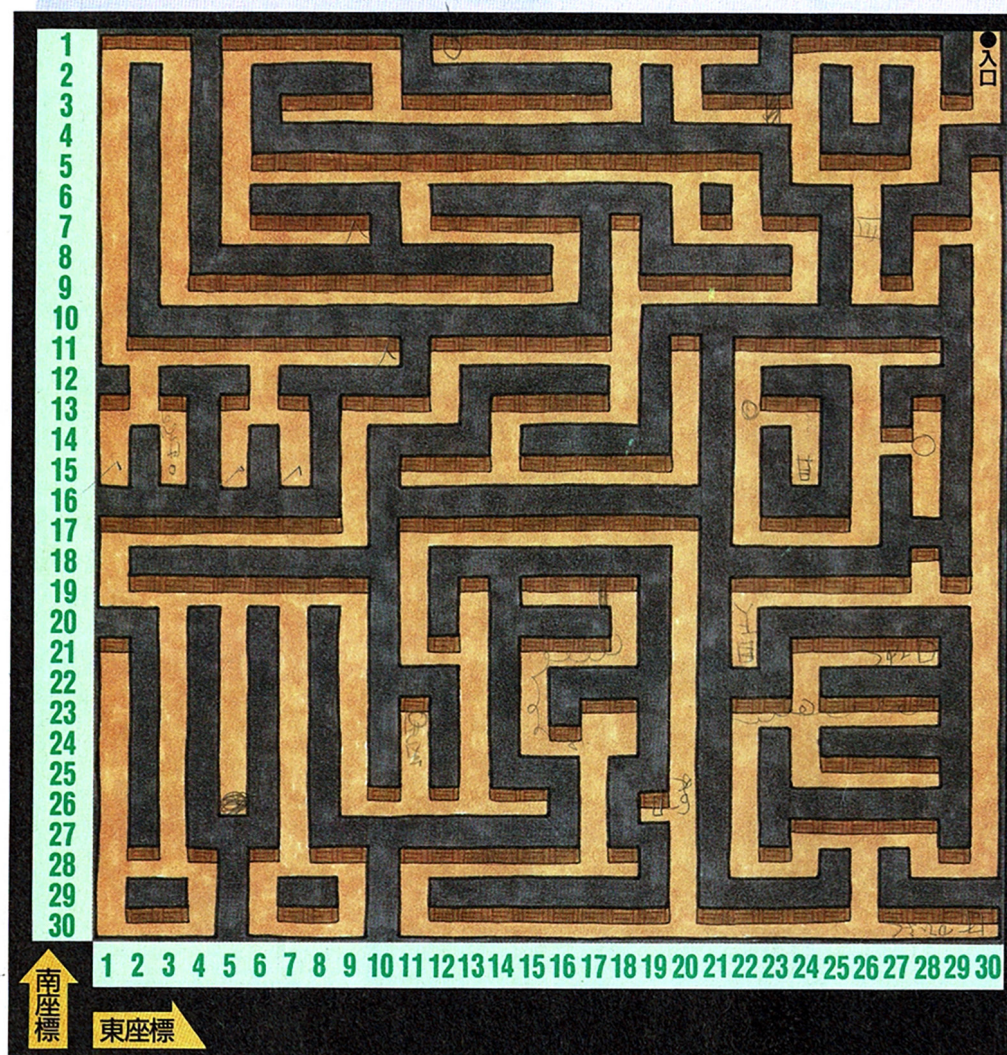
南座標

東座標

目的地は遠い

「神の試練」の2つ目となるこの洞窟は、×××がやたらめったらに多く存在しているため、特に戦闘中に魔法を使っていなくてもMPが底をつきやすい。

そうなるとHPの回復はどうしても薬草類に頼らざるをえなくなるし、戦闘でピンチに陥ってもハデに魔法を使用することもできないだろう。やはり持ち物とMPは常にチェックしておきたい。

ここでの最終目的地はマップを見ればわかると思うが、最初の階段から最も遠い場所にある。多少ボロボロにされても強引にたどりついて、さっさと次の洞窟へ進もう。

モンスター名鑑

ダークドワーフ

スキあらば大声を出して仲間をガンガン集め、他力に頼る情けないヤツ。他に特殊な能力はないらしく、不利になるとよく逃げる。

ミーゴ

けっこういやらしい性格で、1レベルのスローを唱える。素早さはともかく防御力が一時的に下げられるのは痛いぞ。

オーク

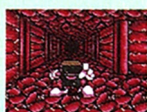
何の取り柄もないかわりに、身を隠して(?)防御力を上げる能力をもつ。でもHPが貧弱なので、その効果はまさに〝焼け石に水〟。

ミノタウロス

上半身が筋骨隆々の牛といったモンスター。レベル1のクイックを頻繁に使用するが、オークと同じく効果はないに等しい。サクサク倒そう。

マッドスラッグ

〝焼けつく息〟と称する攻撃をする。まあ、実際はレベル2程度のブレイズと変わらないんだけどね。「また色変えモンスターか」なんていわないように。

ひとつめキューブ

回転するブロックが登場したらそいつはひとつめキューブだ。生き物なのか何者かの想像物なのか？それは攻撃方法、能力とともに謎に包まれている。

ローパー

初めて見るとけっこうビビる風体だ。やっかいなことにしびれの粉を振り撒き、うっかりかかると数ターンの動きを封じられてしまう。「フロムA」のCMに登場していたものとは違うよ。念のため。

でかあし

でかい顔に、これまたすごい足が○本生えているだけのキテレツなモンスター。ときどき見舞う強烈なケリが致命的なダメージになることがしばしばある。なんとなく帽子がかわいい。

アックスビーク

魔法を使うわけではないが、こんな不自然な場所に住んでいるのだから、ひょっとしたらとんでもない得意技をもっているのでは？なんてのは、ただの取り越し苦労ざんすよ。

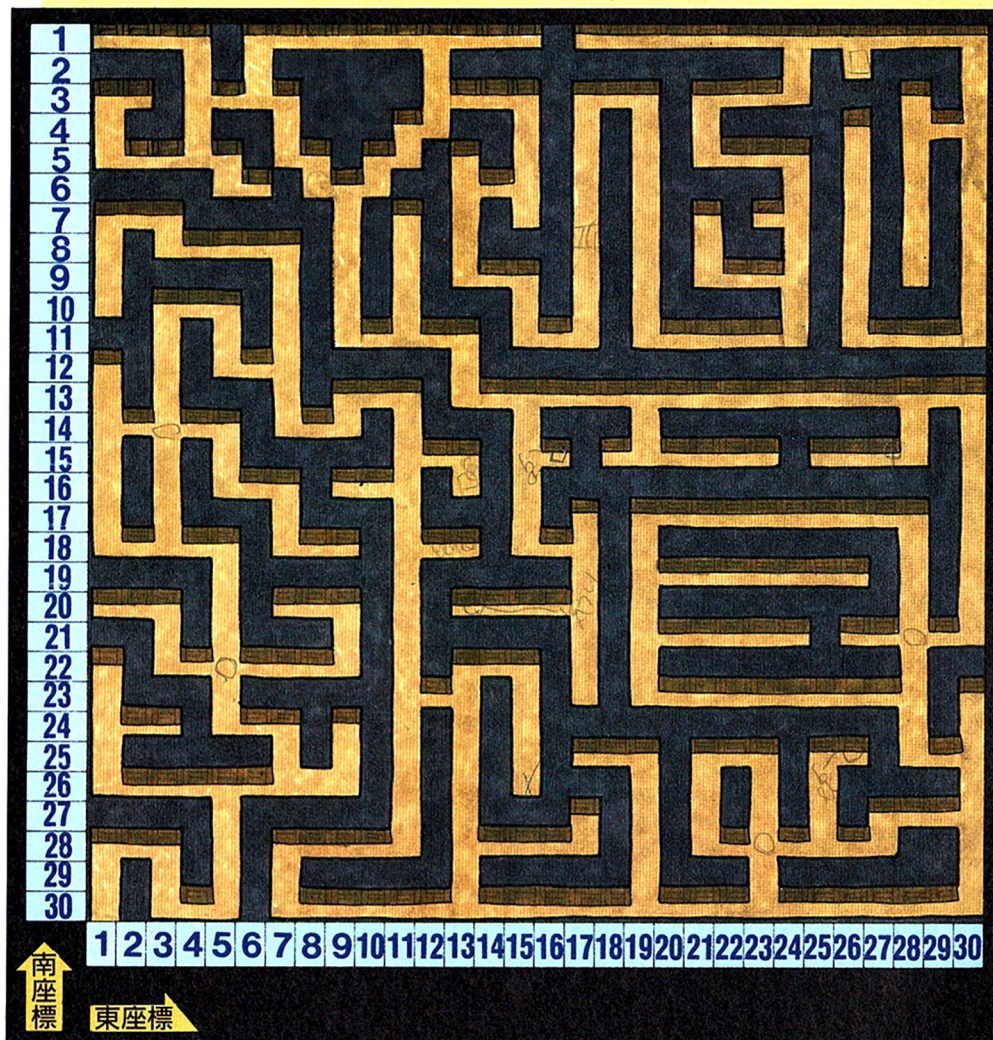
真実の洞窟

南座標　東座標

方向音痴はお呼びじゃないぜ

ここで初登場となるあるトラップは「ウイザードリィ」をプレイした人なら、とまどうことはないものだが、そうでない人はマップがあっても方向を見失うかもしれないので、少しでも「変だな？」と感じたらすぐにマーリンの〝プロジェクト〟の魔法を唱えよう。余計な回り道を避けるためにもね。

ここもやはり、目的地が一番奥に設けられているのだが、最短距離を通れば特に苦労する場所はないはずだ。マップを見ながらスイスイ進んでほしい。

それと、命が惜しかったら宝箱はむやみに開けないほうがいいよ。

モンスター名鑑

マミー

腐った体で歩きまわり、しびれの粉をたまに撒く。ちなみに、その昔エジプトで死体保存に使った香油の名前が、そのままモンスター名になったとのこと。

ボーグル

こちらのレベルが高くなっていると、なりふりかまわず逃げ出す素直なヤツ。そのくせ逆のケースでは平気で弱いものイジメするくせに……。

ナーガ

精霊の一種で、いわゆる蛇神である。参考までに、ナーガとは男性の蛇神を指し、女性の蛇神はナーギーと呼ばれるそうだ。だからこいつも男の蛇神だろうね。

スラッシュバット

バット系は特殊能力がなく、色と名前が変わってもＨＰと攻撃力がわずかにアップしているだけなので、普通に戦っても差しつかえないだろう。

マタンゴ

おそらく大型菌類が進化、もしくは突然変異したものだろう。眠りの粉での攻撃に加えて、体を気張らせることで防御力を増強することができる。

ケルピー

北欧の伝説に登場する水の精ケルピーは、上半身に馬、下半身には魚の体をもつというのが通説だが、Ｓ＆Ｄではちょっと毛色が異なりタツノオトシゴ風になっている。

まどうし

レベルＩのアンチスペルおよびヘルブラストを唱える。いかにも悪の魔法使いって感じだね。そのわりには、あまり手ごわくないけど。

ジャックオキラー

わりと大量に現われ、レベルＩのヒールを使用するが、ＭＰが少ないせいか、すぐにタネ切れになる。倒したあとはとてもおいしい紫色のパンプキンパイの材料に……なるわきゃない。

ビッグフット

〝でかあし〟を英語にしただけの名前のせいかは知らないが攻撃方法も全く同じ。しかし攻撃力に一層の磨きがかかっていて、当たると超痛い。できれば最初のターンで全滅させたい。

英知の洞窟

入口

南座標

東座標

別名 “忍耐の洞窟”

「神の試練」最後の洞窟ということもあって、プレイヤーを惑わせるようなトラップが、かなりある。それは、見えているなら何らかの手をつくせるタイプのものだが、残念なことに見た目だけではまるでわからないようになっているのだ。つまり引っ掛かかってみるまでトラップの存在は確認できないってわけ。

ここで思わず「それじゃあ、この洞窟はクリアするのにけっこう時間がかかるんだろう？」と文句を言う人もいるかもしれないが、実はここのトラップに関しては救済措置がしっかり用意されていたりするのだ。

あとは詳しく書かないけど、マップのすみずみまで歩いてみればどういうことか理解できると思うよ。

モンスター名鑑

タランチュラ

極太なクモの糸を吐き出し、こちらの動きを封じようとする。だが〝運〟のパラメータが高ければ、そんなものにはめったに絡まりはしない。

ソーサラー

魔法使いの常なのか、やはりこいつもＨＰが低いので、だいたい一撃でカタがつく。それにしても、こいつのスパークを受けるとホントに心臓に悪い。

コカトリス

ファンタジーＲＰＧにはよく登場する代表的なモンスターと言える。体がデカいので圧倒されがちだけど、実はＨＰが多いだけでそんなに強くない。

モア

地球上からはすでに絶滅した動物なのでは？　ってのは現実世界での話だよ。複数で登場したときは全員が一丸となって１人に襲いかかるという、特殊攻撃が最も怖い。

リザードマン

たぶん順調にレベルアップしていても、肉弾戦で１ターンで倒すのは難しいだろう。クイックを唱えて防御力を上げられると、ますます倒しにくくなる。

スモーク

「ダライアスII」のバイオストロングか？　はたまたクロワッサンのでき損ないか？　その正体は不明なれど、〝冷たい息〟が驚異となることは判明している。

ラビリンスラナー

でかあしシリーズ最強にして、最後のタイプだ。〝強烈なケリ〟をぶち込まれたら、致命的なダメージになることは確実なため、どんな汚い手を使ってでも即座に倒せ。

レイス

レイスとは日本語で死霊という意味だ。こいつはブレイズさえ唱えなければけっこう愛らしいよね。ちなみに、犬の死霊をドッグレイスと……呼ぶわきゃない。

マイコニド

不利な状況に追い込まれても、あまり逃げようとはしない代わりに、超高速の細胞分裂により分裂して頭数を増やす。ヒマがあったらこれで経験値を稼ごう。

シャイニング＆ザ・ダクネス

●セガ／発売中／8,700円／RPG／8M＋B・B

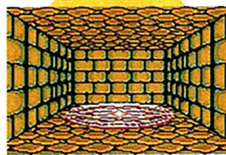
有名量販店では、発売日に行列までできた「シャイニング＆ザ・ダクネス」。ゴールデンウィーク中、遊びすぎてゲームを進めてない人のために、神殿3階までの道のりを紹介しよう。

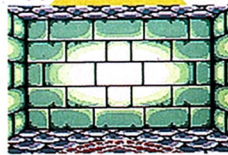
前号で、〝力〟、〝勇気〟、〝真実〟、〝英知〟の洞窟を攻略したが、この4つの洞窟をクリアすれば自動的に4つのスピリットも手に入る。ということは、これでやっと神の許しが得られて、神殿の2階へ行けるというワケだ。思えば長い回り道だったが、感慨にふけるヒマがあったらサッサと神殿1階の祭壇へ行こう。いままで立ちふさがっていた壁が開くハズだ。

神殿の上階へ行け

壁の奥へと

いままで、どんなに頭を打ちつけてもビクともしなかった壁。でもスピリットを集めていれば大丈夫。

進め、進め!!

アラ、不思議。壁が扉に変化して、2つに開く。奥にはなんと紋章のようなものが……。これは何だ？

神殿2階へ到着

紋章のようなものの上に乗ると、いきなり神殿の2階へ移動する。これが夢にまで見た神殿2階だ。

旅から旅へと品物を売り歩く〝万屋〟がやってきた、イエイエイエ！

武器屋と酒場の間に設置してある謎のテント。実はこれ、行商のオヤジが腰を落ち着かせたときに店を開ける〝万屋(よろずや)〟だったのだ。もちろん主人公が弱い頃なんて、商売になるハズがないから店なんて開けてもらえない。ある程度強くなって、その強さが評判になれば、オヤジもストーム・サングの街で商売してくれるってわけだ。そうと知ったらサッサと強くなれ。〝万屋〟でできることは、「武器や防具の売買」や「品物の加工」だが、特筆すべきことは品物の加工によってできる武器や防具だ。ただのアイテムが強力な装備に変わるんだから利用しない手はない。しかし、どんなアイテムも加工できるわけではない。限られた資源を有効に使おう。ちなみに前金が必要だぞ。

修理もやってます

アイテムとして使える武器や防具も使いすぎると壊れてしまう。なくなる前に修理へ出せば、また思う存分使えるようになるのだ。

オーダーしてみろ

その1 店で注文する

材料を渡して、誰の、何を作るか注文する。このとき、前金を要求されるので、持ってないと悲しい。

その2 ブラブラする

注文が終わったら、アセらずにヒマをつぶす。別に神殿の中へ入って、すぐに出てくるだけでよい。

その3 完成と相成る

店で完成品を受け取る。一生使えるぐらい強い武器や防具も製作可能なので、セーブして比較しよう。

●万屋　展示品の数々●

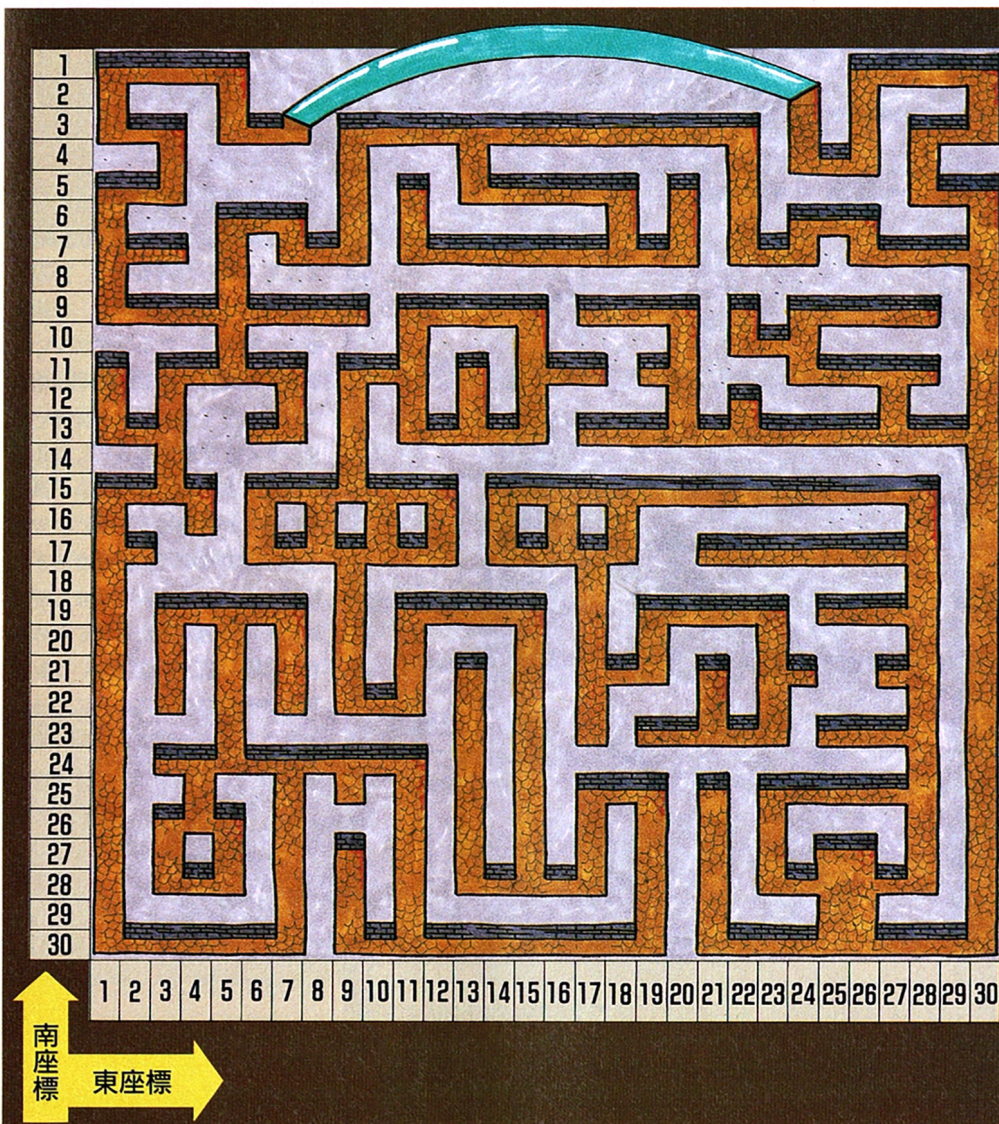
〝万屋〟の武器や防具は、隣の店で売ってる物より強く、値段も高い。財布の中身と相談して購入せよ。

	品名	金貨の枚数
かぶと	スチームヘルム	5980
よろい	けがわのローブ	1800
よろい	アイアンアーマー	5600
よろい	スチールアーマー	10000
よろい	まほうのかたびら	30000
たて	アイアンシールド	2300
たて	スチールシールド	6400
たて	まほうのたて	16500
ぶき	フレイル	800
ぶき	なめしたムチ	2000
ぶき	ライトスピア	2800
ぶき	ダブルアックス	3200
ぶき	ブロンズランス	5000
ぶき	ジャンボハンマー	8800
ぶき	ブロードソード	9000
ぶき	アイアンランス	12000
ぶき	スチールランス	20000

『BEEP! メガドライブ』1991年6月号掲載

シャイニング&ザ・ダクネス

神殿2階　心も体もリフレッシュ、バッチリ行きましょう!!

南座標
東座標

神殿2階に上がって気がつくことは、なんといってもBGMが変わること。やっと神殿の上に来たという実感が湧くハズだ。もちろん見た目も変わってるけどね。

構造的には、30×30でいままでとなんのかわりもないが上への階段までの道のりがクネクネしているので、長く感じるけど、迷うことはない(と思う)。ときたま横道にそれると思いもよらないできごとが待っている。そんなときのために回復の実をたくさん携帯し、余裕を持った行動をすること。

出現モンスターは、武力主体のものから魔法などの特殊攻撃主体のものへと変わってきている。レベルが低いと感じたらボタン押しっぱなしの戦闘は避けよう。特に ソウルスチルを使う〝しにがみ〟は、先に倒すようにしよう。先に魔法を使われたら効かないよう祈れ!

よろい像の謎!?

この階は、いたるところによろい像があり道の真ん中で通せんぼしているものもある。どうにかならん?

S&D ワンポイントアドバイス

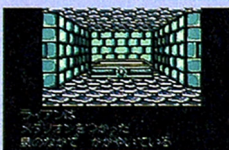
回転体のはなし

回転体は、いつも向いてる方向の左手へ進む。後ろ向きに回転体へ入れば右にも曲れるというワケ。

ダークブロックの使い方

ダークブロックはそのままで使えない。万屋で加工してもらうのだ。でも、売ったほうが金になるぞ。

メダリオンの利用方法

いれる

黄金に輝くフタのない宝箱へメダリオンを投げこむ。調べれば、メダリオンを回収できる。

つかう

メダリオンを投げこめば、後は手元のメダリオンを使うだけで、そこへ行ける。ああ便利。

強力魔法でモンスターを一掃せよ

●ブレイズ

ブレイズがレベル4になれば、火竜を召喚できる。敵全体にダメージを与えられるのだ。

●スパーク

スパークがレベル4になると、敵1匹に強力なイナズマが走る。スパークする役者馬鹿だ。

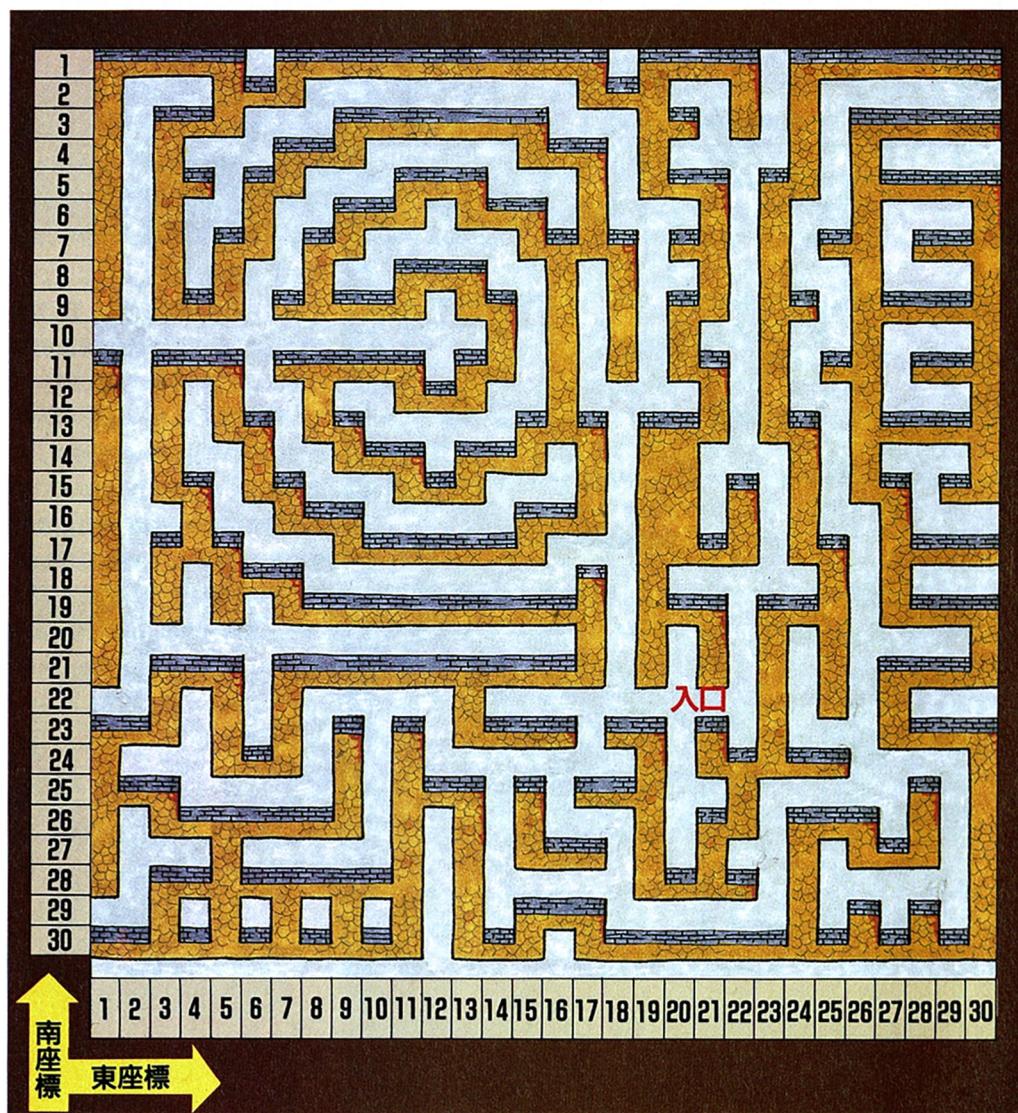
●ソウルスチル

魂を抜いてしまう一撃必殺のソウルスチル。決まれば気分爽快だが、うまくいく確率は低い。

神殿3階 ツライぜ、ツライぜ、ああ、上への階段はどこなんだー!!

入口

南座標

東座標

神殿は5階建てだからこの神殿3階をクリアすれば、残りは2階層。ゴチャゴチャ言わずがんばれ。

マップを見れば一目瞭然だが、このフロアは4つのブロックに分かれている。神殿2階から上っていくところと、神殿4階から降りてくるところがあるのだ。神殿3階までしかきてない以上、神殿4階から降りてこれるワケがない。おとなしく行けるところから進んで行け。とりあえず、一番広いブロックから攻略することになるだろう。まあ、広いというより長いって感じが強いけど、これが神殿上階の傾向なのだ。面倒がらずに進め〳 メダリオンをうまく使えば、一度通過するだけですむのだが、これは机上の空論というもの。黄金の宝箱など1フロアにそう、たくさんあるものではない。場所を確認してからメダリオンを持つて行かないと、不慮の事故のとき、さらに面倒なことになるぞ。

突然出現する方々

そもそもモンスターというものは突然目の前に現れる。現れることが事前にわかれば、少しは何かの役に立つと思うのだが……。でも戦闘前にアニメーションして出現されても、それが決まって強いモンスターではちょっと困る。やられたらイヤだから(笑)。まあ、不意の出会いを楽しむのも冒険の醍醐味ってものじゃなかろうか。

ブローバー

突如床からはい出てくるゾンビみたいなヤツ。腕っぷしだけは強い。

サイレン

水、それは生命の源。そこから出現するのがサイレンだ。ああ強い。

S&D ツーポイント アドバイス

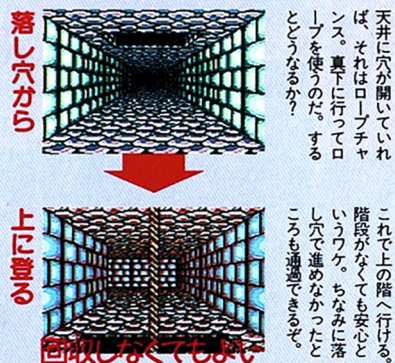
ロープの使い方

落し穴から

天井に穴が開いていれば、それはロープチャンス。真下に行ってロープを使うのだ。するとどうなるか?

上に登る

回収しなくてもよい

これで上の階へ行ける。階段がなくても安心というワケ。ちなみに落し穴で進めなかったところも通過できるぞ。

イカスぜ、ライトニングソード

RPGでは強力な武器としてあがめ奉られている〝ライトニングソード〟。最近ではシューティングでも〝奥様うっとり(カンツー)レーザー〟として使われているのだ。

斬って強力 使って強力

アイテムとして使えば、スパークのレベル2相当の威力がある。いいぞー、もっとやれー。

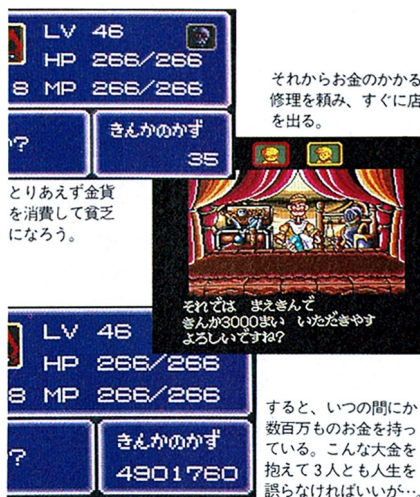
シャイニング&ザ・ダクネス

いきなり大金持ち　補欠

万屋で道具を修理してもらうときに、所持金を店の主人に要求される金額よりも少ない状態にしてから頼むと、お金が足りないのに修理してくれるうえに、所持金の枚数が数百万枚に増える。（神奈川県・福田将宏・20歳）

とりあえず金貨を消費して貧乏になろう。

それからお金のかかる修理を頼み、すぐに店を出る。

すると、いつの間にか数百万ものお金を持っている。こんな大金を抱えて3人とも人生を誤らなければいいが…。

MP節約法　草野球

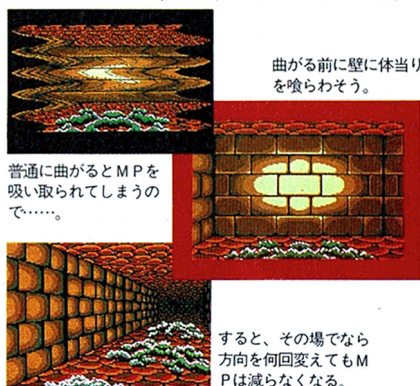
コケの部分を通過すると、歩くたびにMPを１づつ吸い取られ、しかも方向転換のときにもMPが減ってしまう。

これではMPがもったいないので、曲がり角に来たときに、壁にぶつかってから方向転換しよう。すると、方向を変えてもMPが吸い取られなくなるので、曲がり角のたびにMPを１づつ節約できる。

（愛媛県・渡辺一雄・12歳）

普通に曲がるとMPを吸い取られてしまうので……。

曲がる前に壁に体当りを喰らわそう。

すると、その場でなら方向を何回変えてもMPは減らなくなる。

道具を修理に出さずに直す　補欠

道具として使える品物は、何回か使うとヒビが入って修理が必要になります。しかし、道具を修理に出すと、その道具の値段の1.25倍ものお金が必要になります。

そこで、あと１回使えば壊れるといった道具は売ってしまいましょう。それからすぐに、その道具を買い戻すと、なんと新品同様になってるではありませんか！

つまり、万屋に修理を頼んだ場合にくらべると、わずか５分の１の格安料金で道具を修理できるのです。

（奈良県・大西義通・20歳）

『BEEP! メガドライブ』1991 年 6 月号掲載